

LA MEDIACIÓN TECNOLÓGICA EN LA PRÁCTICA ETNOGRÁFICA

Elisenda Ardèvol, Adolfo Estalella
Daniel Domínguez (Coordinadora/es)

5



ESTRATÉGIAS MEDIADAS DE CONSTRUÇÃO E APROPRIAÇÃO DE SABERES EM ANTROPOLOGIA

JOSÉ DA SILVA RIBEIRO
Universidade Aberta

INTRODUÇÃO

Reflectiremos sobre as alterações que os novos media e as tecnologias digitais trazem para investigação em antropologia e experienciá-las a partir de duas situações de terreno - o estudo do ritual de Coroação de Reis Congo no Brasil (Jequitibá – Minas Gerais) e uma primeira abordagem à construção do Museu do Imaginário integrado o Museu do Douro¹ no município de Tabuaço em Portugal. Partimos de experiências e reflexões teóricas anteriores (Ribeiro, 2008) que apontam para o facto de os novos media superarem a desconfiança ou as críticas recorrentes de alguns antropólogos à antropologia visual (Ginsburg, 1999) ou para novas prática em antropologia – antropologia visual digital ou antropologia digital (Ruby, 2005, Pink, 2006, Dicks, 2006, Piault, 2000, Hine, 2000). Esta pesquisa resulta de um trabalho interdisciplinar e intercultural de aproximação de duas práticas reconhecidas e anteriormente desenvolvidas nos núcleos participantes num projecto conjunto Laboratório de Antropologia Visual da Universidade Aberta e Núcleo de Pesquisa em Hipermedia da Pontifícia Universidade de São Paulo, Grupo de pesquisa de L'Université du Québec à Montréal (UQAM).

A elaboração deste texto acompanhou a experiência de terreno e a realização de um primeiro exercício de montagem videográfica – Congada de Nossa Senhora do Rosário (2005), e o trabalho de natureza experimental de construção do hipermedia - Coroação de Reis Congo (2006) que apresentaremos na comunicação e o Seminário

¹ O *Museu do Douro* terá a sede no Peso da Régua e possuirá oito núcleos museológicos espalhados pela Região Demarcada do Douro - Pão e do Vinho (em Favaíós), da Amêndoa (em Vila Nova de Foz Côa), do Arrais e da Cereja (em Resende), do Vinho (em S. João da Pesqueira), da Seda (em Freixo de Espada à Cinta), do Somagre (Vila Nova de Foz Côa), de Barqueiros (Mesão Frio) e o Museu do Imaginário (em Tabuaço).

de Investigação/ *Workshop La vallée du Douro*, realizado em Tabuaço em Outubro de 2007.

1. A ANTROPOLOGIA DA EXPERIÊNCIA SONORA À EXPERIÊNCIA VISUAL

A primeira questão com que nos deparamos ao realizar este projecto no âmbito da Antropologia Visual e Hipermedia foi a importância das sonoridades e das vozes neste processo de pesquisa. Vozes dos primeiros informantes exteriores ao ritual e dos actores sociais e do ritual e o reportório sonoro (música e canto). Este reportório, no Brasil, confunde-se, por vezes, com o da música popular brasileira. Fomo-nos apercebendo de uma circularidade entre os dois reportórios. O reportório da MPB deve muito às religiões e práticas rituais afro-brasileiros mas também as alimenta pelo prestígio de compositores e intérpretes. Iniciávamos pois uma investigação e esta comunicação mais pela evidência das sonoridades e da verbalidade dos depoimentos, do canto, da música que pela visualidade do quotidiano e das práticas rituais como seria nossa intenção inicial. Em Tabuaço interessou-nos sobretudo as vozes situadas e as situações a partir das quais se enuncia e lenda fundadora do mito e sua relação com a fonte histórica documental.

A oralidade tem um papel importante no trabalho antropológico e na expressão das culturas locais. Assim o compreendera Boas ao salientar a importância da linguagem e da linguística nos estudos antropológicos. É também reconhecida a influência de Franz Boas na antropologia estrutural, “a Boas deve-se a definição, de uma lucidez admirável, da natureza inconsciente dos fenómenos culturais. Ao comparar os fenómenos sociais à linguagem (...) antecipou tanto a subsequente da teoria linguística como um futuro para a antropologia, cuja riqueza promissora só agora começamos a perceber” (Lévi-Strauss, 1970: 22).

1.1. Coroação de Reis Congo

Em Setembro de 2004 chegamos a Jequitibá, Estado de Minas Gerais, para estudar a congada de Nossa Senhora do Rosário. O que de

imediatamente observamos não foram as sonoridades e as performances rituais mas as palavras. Antes mesmo de dirigirmos um olhar mais atento e de procurar ver, chegavam-nos as palavras e as interações dos visitados com nossos *gatekeepers* - informantes externos que nos conduziram sem plano prévio aos locais e às pessoas com quem deveríamos contactar. Foram estes os primeiros registos audiovisuais que fizemos. Éramos assim envolvidos na situação de pesquisa pelas palavras, nas conversas e nos preparativos do que a noite e o dia seguinte nos iria revelar no desenvolvimento da acção ritual. A situação era inédita mas confortável. Não tínhamos de iniciar a interlocução, nem reflectir sobre a presença da câmara e dos investigadores – se perturbavam, tornavam inoportunos ou violadores de intimidades preservadas. Centrava-me nas palavras, nas interações verbais e na composição audivisual sem ter de, numa primeira fase, de entrar nas conversas. A câmara acompanha o estar ali - participava, observava, registava. Era um bom começo para o trabalho de campo. Gerava-se facilmente a confiança das pessoas envolvidas na pesquisa, a inserção e a interacção. As conversas cruzadas ocupavam todo o tempo e incluíam-me, com algum protagonismo, talvez por ter vindo de mais longe para observar e participar no ritual. A câmara permitia manter-me ocupado em minha actividade, numa interacção verbal mínima e não perturbava as interações. Estimulava-as “por vezes, as pessoas conduzem-se mais naturalmente sendo filmadas do que em presença de um observador vulgar” (MacDougall 1979: 94).

A congada constituía um lugar de conflito ou de tensão entre gerações, entre a cultura local e os media. Aí estava, se definia ou se redefinia o lugar e o trabalho do antropólogo e da antropologia. Não se tratava de preservar documentos, ainda que vivos, sobre costumes que desaparecem (Mead, 1979). Os interlocutores viam nas fotografias uma forma de preservar o ritual a que os jovens dificilmente aderiam por causa da televisão e do desporto.

Outras imagens circulavam e eram evocadas no local. Tratava-se da lenda, narrativa local ou mito, segundo o qual os congados, com seus tambores, tiraram do mar a imagem de Nossa Senhora e a trouxeram para a igreja onde ficou. Estas imagens ou representações mentais ou internas não são radicalmente diferentes das outras imagens que Dorva (rainha Congo) mostrou, as imagens dos santos ou as

fotografias. Hans Belting refere que “todas as imagens que vemos, individualmente e no espaço colectivo, se formam por mediação dos media que lhes conferem a visibilidade. Qualquer imagem visível por conseguinte está necessariamente inscrita num medium de apoio ou de transmissão. Esta constatação vale mesmo para as nossas imagens mentais ou internas, que poderiam parecer subtrair-se a esta regra: é o nosso próprio corpo que nos serve neste caso de medium vivo” (2004: 8). Com efeitos este imaginário é mediado pelo corpo mediante a expressão vocal e encenada no ritual. Referimos apenas que “os seres humanos não se fazem compreender apenas através da linguagem, eles comunicam pelas diversas formas de expressão. Os rituais são uma das formas mais eficazes de comunicação humana. São acções nas quais a encenação e a representação do corpo humano ocupam o papel central. Pelos rituais comunidades humanas acreditam em si e se organiza a passagem para o interior delas mesmas ou de uma comunidade a outra” (Wulf 2005: 9). A realização de rituais constitui um tempo de crença da própria comunidade, uma forma reflexiva de tomada de consciência. São narrativas contadas a si, contadas aos próprios e aos outros. São também formas de memória, ou tecnologias de memória.

As tecnologias da memória nas sociedades ágrafas eram as práticas sociais e culturais vinculadas à tradição oral, à expressão visual e sonora e à sua transmissão efectuada através do corpo - incorporação visual da memória. A transmissão de este tipo de memória é a multimediática. Isto é, são formas expressivas corporais que se desenvolvem num tempo definido, o da sua realização. São escassos os vestígios que dela ficam uma vez passada a sua representação ou encenação. Nestas culturas orais os media (apoios de memória e portadores de informação) não estão separados dos sujeitos. Os sujeitos “são” memória e cenarizam ou encenam a memória de maneira viva através da recitação oral (cantos, lendas, os mitos) e seus complementos - objectos rituais (coroas, espadas, instrumentos musicais), máscaras (rito de inversão - o escravo que se torna rei), vestimentas (fardas, chapéus), gestos e posturas corporais, etc.. Linguagem natural, expressão de proximidade, de ligação, de intimidade profunda (com o outro, a natureza, as divindades, as imagens), revelador de uma ordem comunitária (Lohisse, 1998: 14-

27). Estas não são porém formas estáticas. Como no ritual de coroação de reis Congo há processos contínuos de reconfiguração ao longo do tempo e em quase toda a América Latina e vestígios de formas ligação e proximidade.

A situação de investigação tornou-se mais próxima e mais centrada ao entrar no imaginário local. Zé de Ernestina, rezador e vice Chico Rei ou Vice-rei Congo conduziu-nos a observação através das imagens que guarda num dos espaços da casa – espaço de cura e reza. O primeiro contacto com as imagens que reunira, ligara e hierarquizara [trata-se realmente de uma montagem como aquela que nós próprios fazíamos ao editar os filmes, os textos ou os hipermedias] nesse pequeno espaço da casa.

O ritual de origem Congo no Brasil era católico, intensamente religioso, a que se associavam danças [de cortejo, circulares] e a coroação de reis Congo. Como numa montagem paralela, Zé de Ernestina juntava ali esta complexa mistura [montagem] de crenças. De uma lado as imagens dos santos e símbolos da igreja católica... Do outro lado as fotografia – “aqui está eu e majestade Chico rei que veio de África” e as guardas - a sua própria grupo e outras. Não deixa porém de qualificar os outros grupos, ou guardas – os Bianos, uma guarda muito famosa e enumerar as outras guardas e ritos locais. Começávamos assim a construir a ideia de que quase todas as pequenas comunidades, localidades, tinham a sua guarda, ou um outro grupo cultural/ local e que sua denominação lhe era atribuída pelo local, pelo líder ou pelo santo da devoção.

1.2. Ardínia, a princesa moura

O Museu do Imaginário é um dos oito pólos museológicos previstos para o Museu do Douro. Propõe-se abordar o conceito de património imaterial e encená-lo numa perspectiva museológica. A dificuldade e o desafio advém sobretudo do facto de se tratar de um conceito recente - os museus não trabalhavam muito esta dimensão. Torna-se pois necessário criar metodologias que passam necessariamente pela integração das tecnologias digitais tendo em conta que, neste caso, “o mais importante é o património de entendimento, com o que pode

transportar de sonho e inutilidade, que somos capazes de criar do que o património que ansiosamente procuramos guardar. Os museus podem certamente ter este importante papel de ajudar a desmontar os seus próprios registos de funcionamento e de se constituírem mais enquanto projecto e acção do que memória” (Brito, 2003: 276). Seria um erro centrar-se apenas na recolha das coisas materiais ou imateriais destinadas ao arquivo, às bases de dados e ao enriquecimento de colecções. Torna-se necessário que a recolha transporte consigo os contextos de utilização, o processo de partilha onde se redescobrem e se encontram novos sentidos para aquilo que se recolhe. Assim mais que recolher fotografias retirando-as do contexto de utilização em que têm sentido, torna-se necessário obter os saberes paralelos que lhe estão colados, as histórias faladas. As lendas e os mitos fundadores não podem ser simplesmente recolhidos como documentos escritos ou falas a conservar. Torna-se necessário a utilização destes mitos e lendas locais na acção cultural, social e política. Os meios audiovisuais e as tecnologias digitais adquirem neste contexto uma particular importância.

No Seminário de Investigação/ Workshop La vallée du Douro, realizamos um pequeno ensaio de trabalho de campo mediado pelas tecnologias digitais a partir da multiplicidade de utilizações da lenda de Ardínia. As fontes documentais dizem:

“D. Thedon fecit multa bella, et Ardinia filia Alboazan Rex
Lameca per suum amorem venit ad illum cum sorore de
lacte, et incitin Abbatem Gelsius, et fecit illam
Christianam, sed pater venit abscondite suffocavit illam, et
D. Thedon, propter illam, non voluit de inde casare...”

Foi nossa intenção ver como a lenda, mito fundador do local se actualiza no âmbito da comunicação política – realização do cortejo histórico, realização das obras públicas realizadas no local: construção do parque temático de lazer ou apropriação da lenda pelos habitantes – nomes para os filhos, ou para os empreendimentos comerciais do local, ou sua decoração. A narrativa acima documentada surgiu assim contada a múltiplas vozes, e utilizada em múltiplos contextos. A narrativa fílmica construída durante o seminário, resultado dos

primeiros contactos de terreno, organizou-se em torno da lenda contada pelo organizador do cortejo etnográfico e da apropriação destas pelos habitantes locais e do espaço filmado.

Paralelamente desenvolveram-se e aperfeiçoaram-se técnicas fotográficas de “registo científico” do património construído (igrejas, casas, paisagem) com processo de contextualização no local.

Estes procedimentos e seus resultados foram integrados num primeiro esboço de um sítio na Web, resultante desta primeira abordagem do terreno a integrar no Museu do Imaginário.

1.3. Imagens, crença e tecnologias de memória

No congado as imagens dos santos configuravam a crença. Destes salientamos os frequentemente associados aos ritos de coroação de reis Congo: Nossa Senhora do Rosário e os santos negros. Na lenda de Ardínia as imagens que perduram são a lenda e as fotografias do cortejo histórica passadas para a pintura nas paredes dos estabelecimentos comerciais. As fotografias documentavam e faziam parte do processo social. Crê-se que o aparecimento da fotografia teria afectado profundamente a relação do indivíduo com o passado. Seu nascimento, para Roland Barthes, divide a história do mundo porque “põe fim à resistência invencível de crença no passado, na história, em forma de mito [...] o que se vê no papel é tão seguro como o que se toca” (Barthes, 1981: 131). Sontag também atribui à câmara um papel fundamental da redefinição contemporânea da ideia de história e memória histórica, uma vez que as imagens conferem aos acontecimentos um tipo de imortalidade que jamais tiveram de outra maneira. Esta mesma imortalidade que confere a fotografia ao facto representado e na qual reside a fascinação que provoca o novo medium marcou o seu uso como “tecnologia de memória”. A câmara constitui-se assim como que talismã da memória, que complementa as tecnologias de memória do Século XIX (arquivos, colecções, museus) e lança as bases para os desenvolvimentos arquivísticos. O seu nascimento em plena industrialização e num clima de progresso e aceleração temporal, a vertigem perante a voragem das mudanças culturais, dá às imagens a aura de uma tecnologia necessária e urgente.

Tratar-se-á de preservar a história (culturas locais, sociedades primitivas) perante a ameaça de desaparecimento. A evolução do audiovisual, especialmente com o desenvolvimento da televisão e a indústria cinematográfica, transcendeu sua função de evidência, prova ou testemunho dos acontecimentos, para começar a jogar um papel determinante como mediador e produtor de cultura e conhecimento. A indústria cultural e os meios audiovisuais de difusão de massa abrem novos espaços de representação, produzindo uma redefinição da relação das sociedades com o passado. (Hartman, 1993).

2. DA COROAÇÃO DE REIS CONGO À BASE DE DADOS E AO HIPERTEXTO /HIPERMEDIA

O que nos levou a observar e participar no ritual de coroação de reis Congo, em Jequitibá e, anos mais tarde, ao vale do Douro foi a pesquisa que iniciáramos um ano antes sobre a construção da linguagem hipermedia em antropologia. Esta experiência associava duas práticas reconhecidas: as da antropologia visual nas suas diversas formulações, etapas e meios utilizados (Ribeiro, 2004) e os diversos sistemas de representação hipermediática (Navarro, 2002).

Considerávamos na história da utilização das imagens em antropologia poderíamos divisar seis grandes fases ou etapas que se foram reconfigurando paralelamente ao desenvolvimento da antropologia e das tecnologias e das linguagens visuais, audiovisuais e sonoras [fotografia e cinema, imagem fixa e animada, áudio] e dos quais resultaram produções específicas. A primeira fase, iniciada em meados do século XIX com as invenções tecnológicas da era “reprodutibilidade técnica”, visava sobretudo a produção documental; a segunda, iniciada na segunda década do século XX com o desenvolvimento da montagem no cinema, visava construção de uma linguagem cinematográfica; a terceira fase dava relevo às vozes e sonoridades locais; a quarta fase retomava as questões da reflexividade e do questionamento das narrativas lineares e o político das representações antropológicas. A quinta fase situamos neste projecto de passagem aos media visuais digitais e questiona o que daí resulta como novas linguagens, novos terrenos, novos paradigmas na investigação em antropologia. Esta consideração serviu-nos para

definir as diversas produções (componentes, objectos) que viríamos a utilizar no hipermedia (documentos primários, visuais, sonoros e audiovisuais; filmes com montagem simples; filmes de montagem mais complexa; produtos multimedia, apresentações, etc.). Na fase actual acrescentam-se outras formas hipermediática decorrentes das interacções mediadas pelas tecnologias digitais que remetem para formas de construção colaborativa de saberes, de relações sociais mediadas pelas tecnologias digitais. Em relação às imagens poder-se-ia referir uma hipercenografia do provável (Piault, 2000) ou do possível em que a experiência das imagens (dos procedimento e conhecimento antropológico) além de partilhada, poderá ser submetida à interpretação permanente dos espectadores e à reinterpretação crítica dos seus protagonistas através da universalização dos instrumentos como a Internet e os media digitais.

Durante a produção do hipermedia Coroação de Reis Congo e ao formular estas notas de reflexão, tornou-se necessário definir, ou pelo menos esclarecer, alguns conceitos fundamentais que usamos e o modo como os usamos ao longo da pesquisa. Esta definição de conceitos surgiu da necessidade de tradução da linguagem específica utilizada no hipermedia para a prática quotidiana de um trabalho comum e de esclarecimentos de conceitos como: hipertexto, multimedia, hipermedia ou ainda os conceitos de interface, base de dados e documento (componente, elemento, objecto constituinte da base de dados). Fizemos também a revisão dos principais sistemas de representação hipermedia cujo quadro sinóptico apresentamos aqui.

Detivemo-nos na apresentação do hipermedia Coroação de Reis Congo e do Museu do imaginário de Tabuaço na interface. Com o aparecimento e utilização generalizada dos novos media o conceito de interface adquire algum relevo [antropologia do objecto] (Johnson). Com efeito o modo como o homem interactua com o computador, através dos dispositivos de entrada e saída física de dados, remete para as tradições culturais do cinema ou da televisão (ver e ouvir) – o ecrã e as saídas de som; da imprensa ou da máquina de escrever (escrita) – o teclado; da acção ou interacção táctil mediada por um ponteiro virtual/digital – rato; o ambiente – interface gráfico. A noção de ambiente é constituída por metáforas que se usam para conceptualizar a organização dos dados informáticos (Manocivh, 2005: 119). O

interface assenta pois na poderosa tradição cultural da cinema, da escrita, da acção e numa linguagem que oferece modos específicos de representar a memória e a experiência humana baseada em dois sistemas – de objectos ou dados organizados em hierarquias - bases de dados (escritos, visuais, sonoros) e de objectos ou dados ligados uns aos outros através de vínculos diversificados (metáforas e gramática de funcionamento) mediados por dispositivos com que o usuário interage – hipermedia. Estas, memória e experiência humana, caracterizam-se fundamentalmente, pela capacidade ou potencialidade de construção/produção, armazenamento, indexação, organização e manipulação da informação; pela velocidade e facilidade de acesso; por uma estética e um sistema cognitivo multimedia, multisensorial, multisemiótica.

As alterações com que, nesta situação, nos confrontamos no trabalho de campo em antropologia decorrem: 1) da utilização de máquinas susceptíveis de produzir grande quantidade de informação em formato digital; 2) de meios poderosos de organização, manipulação [montagem] e tratamento de informação [computadores e softwares]; 3) de ferramentas com potencialidades de criação e desenvolvimento de novas linguagens [utilização de editores de imagem fixa e animada, de som, editores multimédia e hipermedia]; 4) de programação de formas de interacção com os participantes na pesquisa – actores sociais locais e usuários [participação, imersão, interacção]. Constatávamos também que, ao exigir o tratamento de uma maior quantidade de informação [dados], se superava: 1) a tradição da antropologia e da antropologia visual de só uma parte da informação produzida vir a ser tratada ou editada; 2) o utilizador ou consumidor não é confrontado com produtos acabados (fechados), com formas conclusivas definitivas - resultados finais da pesquisa. O hipermedia permitiria partir de um qualquer ponto ou nó - fontes primárias ou mesmo questões consideradas irrelevantes para o investigador, e seguir um itinerário de exploração em vez da argumentação linear ou linearizada pela escrita ou pela montagem audiovisual.

Partindo da análise da grande quantidade de informação produzida (recolhida), acumulada e indexada 1) esboçamos uma primeira construção de uma linguagem hipermediática baseada em fontes documentais multisensoriais, multimedia, multisemiótica 2)

propusemos (programamos) aos utilizadores percursos diversificados de exploração 3) criamos instrumentos de monitorizarão (observação) dos percursos; 4) equacionamos a possibilidade abertura do hipermedia a novas formulações decorrentes de novas pesquisas resultante do prosseguimento do trabalho de campo, do encontro e participação de outros investigadores, da interacção com os utilizadores.

Esquematizámos assim a interface e a organização da informação acessível (visível) a um primeiro visionamento ou utilização.



1. Coração de Reis Congo, estrutura de conteúdos

2.1. Interface, ambiente ou entorno

A construção do ambiente centrou-se assim na temática do mar, atlântico, na medida em que constituía o conceito central no projecto de pesquisa. O mar, para os escravos, separava e unia o Brasil, Portugal, as Américas e a Europa, da África. A água representava para os bakongo a ligação entre o mundo dos vivos e o mundo dos deuses, espíritos e ancestrais. Separava o mundo dos homens do mundo do além, do qual vinham todo conhecimento e ventura, emergiu a imagem da santa, mãe de Jesus, filho de Deus e mensageiro de sua palavra, à qual os negros haviam se convertido ao serem escravizados, ou mesmo antes, ao serem alvo da catequese católica que tivesse alcançado sua aldeia natal, seja por meio de padres europeus, seja por meio de catequistas africanos (Souza, 2002: 310).



2. Interface gráfico de Coroação de Reis Congo, Sérgio Bairon e José Ribeiro

O mar apontava também para acontecimentos históricos que, desde o Século XVI, constituíam os mitos fundadores da coroação de reis Congo associada ao culto de Nossa Senhora do Rosário e dos santos negros. No Brasil a coroação de reis e rainhas Congo está associada às Confrarias ou Irmandades, sobretudo às Irmandades de Nossa Senhora do Rosário dos Homens Negros, que agregava inicialmente a população de origem africana, escravos e livres, em tornos dos santos da sua devoção, os santos negros. Colava-se ainda ao imaginário e à representação popular consubstanciado nas lendas acerca da imagem de Nossa Senhora do Rosário achada no mar ou à lenda da resistência ou sobrevivência [romance familiar e o capitalismo negro (Stam, 1997)] negra no Brasil expressa na lenda de Chico Rei. As sonoridades do ambiente eram constituídas pelo reportório das guardas. No grafismo identificávamos a temática no título, a estruturação de conteúdos nos menus ou opções disponíveis para os

utilizadores e a partir destes as vias de acesso aos conteúdos, aos textos e intertextos (reticularidade hipermediática).

2.2. Intertextualidade digital ou reticularidade textual

A intertextualidade é referida frequentemente como o “fenómeno pelo qual um texto dado repete todos os anteriores” (Eco), “uma prática cada vez mais extensa da imitação e da autoreferência” mas também como sobreposição de formas (repetição, sequencialização, seriação) que fomentam e exemplificam a referência a textos anteriores, montagem, formas emergentes de autoria no ambiente digital. Para nós era isto. O texto como rede (reticularidade textual). Texto aberto, disperso, descentrado com múltiplos começos e fins que apontam para a redefinição do autor, a redefinição do leitor, o rompimento do cânone e os novos modos de ler e de escrever. Esta forma decorria da diversidade de relações entre imagens, imagens e sons, imagens e escrita, escrita e imagens; escrita e imagens decorrentes do trabalho de campo e de fontes históricas; entre o todo e o fragmento; associados a partir ligações lógicas (descritivas, ilustrativas, demonstrativas, argumentativas) ou aleatórias (randômicas) que remetiam para a inventariação hipóteses interpretativas.

Na construção do hipermedia demos particular atenção à reticularidade textual, às ligações entre os diversos textos, à intertextualidade, à multiplicidade de vozes (multivocalidade, polifonia). As escolhas da situação de pesquisa, dos documentos produzidos ou utilizados bem como os percursos programados e propostos aos utilizadores foram concebidos pelos autores. No entanto o hipermedia só parcialmente poderá ser considerado uma obra aberta. Na verdade ao verificarmos a necessidade de explorar novas temáticas / problemáticas relacionadas com o ritual procuramos em primeiro lugar que os utilizadores do hipermedia pudessem contribuir para a elaboração de novas edições resultante da interacção entre os programadores e os utilizadores (incorporação de novos contributos) que completem, problematizem ou ponham em causa a versão inicial. A obra passava assim a ser submetida ao escrutínio, à interpretação permanente dos utilizadores e à reinterpretação crítica dos seus protagonistas através da universalização dos instrumentos e

consequentemente das formas de discurso. A forma mais elementar, frequentemente utilizada, é a indicação do email dos autores. Outras formas mais elaboradas advêm de dois factores: a ligação do Hipermedia à Internet a partir da criação de um sítio na Web (www.reticularidade.org) em que se criaram condições para o estabelecimento do diálogo com os utilizadores, e a criação de um rede de investigadores interessados na construção policêntrica, multisituada (localmente, disciplinarmente, politicamente) de saberes. Esta situação tornara-se possível pela participação dos autores em eventos que decorreram nos países em que realizaram o trabalho de campo mas também pelas mudanças tecnológicas que entretanto foram acontecendo. Destas se destaca a Internet de segunda geração ou seja a transformação da Internet de sítio (lugar) para publicação em sítio (lugar) de interação. Nesta situação o utilizador supostamente abandona a posição de mero consumidor de conteúdos para se tornar produtor e distribuidor de conteúdos que alimentam a rede.

A oportunidade tecnológica e a natureza da problemática abordada abrem algumas possibilidades para a perspetivação desta construção policêntrica de saberes. Referenciamo-nos em Sohat e Stam. Para estes autores a concepção de que o multiculturalismo policêntrico parte do princípio que pode ser abordado a partir de “muitos centro culturais dinâmicos e muitas posições estratégicas possíveis” (Shohat e Stam, 2002: 69).

Nesta perspectiva a construção de saberes pode tornar-se uma construção multicultural policêntrica remetendo para o reconhecimento da repartição / dispersão dos saberes (e poderes); a afirmação dos saberes e expressões dos grupos ignorados na relação com os saberes hegemónicos; o reconhecimento da dimensão festiva ou dionisiaca (ou artística) do conhecimento e da cultura; a negociação de conhecimentos produzidos nas margens com o produzido no centro; a construção de identidades múltiplas, instáveis, historicamente situadas, produto de identificação polimorfos e das diferenciações que vão ocorrendo; a dimensão recíproca e dialógica dos saberes, dos indivíduos, das sociedades e das culturas como entidades mutantes e premiáveis; e as filiações baseadas em identificadores e desejos sociais partilhados.

3. APROPRIAÇÃO LOCAL DAS IMAGENS E DOS SABERES

Em Agosto de 2007 voltamos ao terreno. Os objectivos iniciais do trabalho de campo e da investigação eram os de estudar o património imaterial e o capital social em torno das práticas culturais e sociais locais relacionadas com os rituais do congado.

Desta investigação, mediada pelas tecnologias digitais, resultaram milhares de fotografia, muitas horas de registo áudio e vídeo, alguns filmes, um hipermedia e textos publicados nas revistas da especialidade que serviram os objectivos académicos e científicos do projecto e dos investigadores nele envolvidos.

Houve, no entanto, neste processo algo que nos questiona sobre os objectivos da investigação em antropologia e das ciências sociais em geral. Trata-se da devolução à comunidade local dos produtos resultantes da investigação.

A apropriação das imagens e dos filmes pelos locais são, em primeiro lugar, um contributo para sua auto-estima, um desencadear de emoções (Marano, 2007). Esta apropriação é sobretudo emocional. Em segundo lugar a devolução ao município, à biblioteca local, às escolas, às associações locais contribuiu para o acervo documental local e consequentemente para o melhor conhecimento do local pelos locais. Estas práticas não são de todo alheias à antropologia de terreno. A devolução das fotografias, dos filmes e dos discos (CDs – áudio) tornaram as produções científicas e documentais mais acessíveis às populações locais, tornaram-nas também objectos de partilha e de memória pessoal e institucional. Há nesta situação sobretudo duas lógicas – apropriação emocional destas produções e a lógica de enriquecimento dos acervos documentais (dos arquivos ou das bases de dados) ainda que disponíveis para a utilização no ensino e em novas investigações – estudos etnográficos longitudinais.

Sente-se agora necessidade de prosseguir o caminho da devolução dos saberes académicos, construídos no local, aos locais e na construção de saberes a partir do local. Há que inventar novas formas de construção e partilha de saberes – de utilização dos saberes locais pela academia e utilização dos saberes académicos no contexto local. Este objectivo torna-se hoje possível através da utilização das tecnologias

digitais nos processos de investigação e comunicação com as comunidades locais.

No prosseguimento da investigação criaremos na comunidade académica uma rede de interacção, uma comunidade de prática, que junte diversos saberes em torno do local, que facilite a comunicação entre investigadores das diversas áreas envolvidas na investigação, que ligue os investigadores ao local – como forma de extensão universitário e serviço à comunidade. Criamos assim um grupo de investigadores universitários interessados na realização de estudos locais pluridisciplinares a que chamamos INTERACT e simultaneamente negociar com os líderes locais a criação de núcleos de estudos e acção local – NEAL que assegurem a identificação dos problemas locais, agreguem os actores locais empenhados no processo, escolham os seus líderes e participem / apõem / colaborem na realização dos estudos locais e na apropriação e utilização dos saberes académicos na resolução de problemas locais. A mediação entre os dois grupos é sobretudo viabilizada pelo uso sistemático das tecnologias digitais.

Assim o desenvolvimento do projecto de investigação que iniciámos adquire novas reconfigurações, sem perda das suas características iniciais. Adapta-se ao terreno e estabelece a comunicação entre os saberes locais e os saberes académicos e utiliza as ferramentas e as potencialidades da era digital.

BIBLIOGRAFIA

AFFERGAN, François (1987) *Exotisme et altérité. Essai sur les fondements d'une critique de l'anthropologie*, Paris, PUF.

ALVÉOLOS, Heitor “Cartografia digital do património da Região Demarcada do Douro” em *Arte e Comunicação Multimédia*, <http://acmmup.wordpress.com/page/2/>.

BARTHES, Roland (1981) *A Câmara Clara*, Lisboa, Edições 70.

BELTING, Hans (2001) *Pour une anthropologie des images*, Paris: Galimard.

FRANCE, Claudine de (1989), *Cinéma et Anthropologie*, Paris, Maison des Sciences De L'Homme.

GINSBURG, Faye (1999), “Não necessariamente o filme etnográfico: traçando um futuro para a antropologia visual” in *Imagens em Foco*, Novas Perspectivas em Antropologia: 31-54.

HERMANN, Jacqueline (1998) *No reino do desejado. A construção do sebastianismo em Portugal*, São Paulo, Companhia das Letras.

HINE, Christine (2000) *Virtual Ethnography*, London, Sage publications.

JOHNSON, Steve (2000) *Cultura da Interface*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar.

LAPLANTINE, François (1996), *La Description Ethnographique*, Paris, Nathan.

LÉVI-STRAUSS, Claude (1970) *Antropologia estrutural*, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro.

LOHISSE, Jean (1998) *Les systèmes de communication, approche socio-anthropologique*, Paris, Armand Colin.

LUCAS, M. E. (2005) *Antropologia e Performance*, revista Horizontes da Antropologia ano 11, nº 24, Julho/Dezembro.

MACDOUGALL, D. (1998), *Transcultural cinema*, Princeton: Princeton University Press.

MANOVICH, Lev (2005), *El Lenguaje de los Nuevos Médios de Comunicación, la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós.

MORENO, Isidoro (2002) *Musas y Nuevas Tecnologías, el relato hipermedia*, Barcelona, Paidós.

PIAULT, Marc-Henri (2000), *Antropologie et Cinéma*, Paris, Nathan Cinéma.

PINK, S. (2006) *The Future of Visual Anthropology, engaging the senses*, Oxon, Routledge.

RIBEIRO, José da Silva. & BAIRON, Sérgio (2007) *Antropologia Visual e Hipermedia*, Porto, Afrontamento inclui DVD – Antropologia Visual e Hiperme(i)dia.

RIBEIRO, José da Silva. & BAIRON, Sérgio (2005) *Congada de Nossa Senhora do Rosário, Jequitibá*, Minas Gerais, DVD, Porto: CEMRI – Laboratório de antropologia Visual, Universidade Aberta

RUBY, Jay (2005) “The last 20 years of visual anthropology – a critical review” *Visual Studies*, 20 (2) 159 – 170.

SHOHAT, Ella. e STAM, Robert (2002) *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación, crítica del pensamiento eurocêntrico*, Barcelona, Paidós

SOUZA, MARINA de Melo (2002) *Reis Negros no Brasil Escravista, história da festa de coroação do rei Congo*, Belo Horizonte, Editora UFMG.

TERRASA, Antonio Navarrete (2006) “Semantic integration of thematic geographic information in a multimedia context” http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UPF/AVAILABLE/TDX-1025106-130242//tant1de1.pdf (consultado em Maio de 2008).

TURNER, Victor (1987) *The Anthropology of Performance*, New York, PAJ Publications.